



객체지향 다형성

너만보여 스터디

학습 내용

1. 중요 문법 리뷰
2. 숙제 리뷰
3. 차기 스터디 공지



보강내용

IS-A 관계에 대한 이해

- 정의 : 상속의 상황에서 A(부모클래스) 관점에서 B(자식클래스)는 같은 형태라는 것
- 문법
 - 1) 업캐스팅
 - 2) 메서드 오버라이딩
- 방법
 - 1) 일반 상속 → 일반적인 메서드 오버라이딩
 - 2) 추상 클래스, 인터페이스 상속 → 구현이 안 된 추상 메서드 오버라이딩
- 어떻게 활용하는 가?
 - : 상황에 따라 다른 객체가 필요하지만 호출은 그대로 유지하고 싶을 때
 - : 협업의 상황에서 호출을 공통적으로 맞출 때



공지 사항

공통 과제

1. 숫자 야구 게임 만들기 → 소스 변형

- 게임이 끝나면 다시 할 것인지 확인 후 재게임을 할 수 있게 수정할 것
: 여러 번 게임이 가능하도록 만들기
- 각 회차별 입력한 수, 회차, 판정 결과를 하나의 객체로 묶어서 정의할 것
: ArrayList를 사용할 것

2. 소팅 알고리즘을 1개씩 Java 코드로 구현하고 설명할 수 있도록 숙제

(개인별 문제 내기는 이번 주에는 없음)

- ArrayList에 임의의 1~100 정수값을 담고 이것을 정렬하는 코드를 짜오면 됨
- 박준수 : 선택정렬
- 장대현 : 삽입정렬
- 한태영 : 버블정렬

